

PERANCANGAN SISTEM TANDA PADA MUSEUM LAMPUNG DI BANDAR LAMPUNG

DESIGN OF SIGN SYSTEM ON MUSEUM OF LAMPUNG AT BANDAR LAMPUNG

Nisa Eka Nastiti

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Nisaekanastiti18@gmail.com

Abstrak

Perancangan sistem tanda pada Museum Lampung ini dilakukan karena Adanya kebutuhan *sign system* pada Museum Lampung untuk mempermudah pengunjung menemukan lokasi dan informasi yang mereka cari. Dengan latar belakang kurangnya sistem tanda serta alur kunjungan. Sehingga pengunjung sulit menemukan lokasi dan informasi yang mereka inginkan. Oleh karena itu penulis merancang sistem tanda yang informatif dan komunikatif pada Museum Lampung untuk mempermudah pengunjung mencari informasi dan lokasi yang mereka inginkan. Metode yang akan digunakan adalah metode kualitatif dengan cara analisis SWOT, analisis AIO dan pengumpulan data menggunakan observasi yaitu pengamatan langsung terhadap Museum Lampung untuk mendapatkan data sesuai dengan keadaan sebenarnya. Selain observasi penulis juga mengumpulkan data menggunakan wawancara dengan bertanya secara langsung dan meminta penjelasan secara rinci pada sumber yang terkait, yang lebih mengenal dan memahami terhadap objek penelitian yang akan dilakukan. Dengan adanya sistem tanda serta media pendukung seperti denah dan *labeling*, proses kunjungan menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata kunci : sistem tanda, Museum, Lampung

Abstract

The sign system design at Lampung Museum was made because of the need of sign systems in Lampung Museum to make it easier for visitors to find the location of the information that they are trying to find. With the lack of sign systems and flow of visitors as their background. Because of this, visitors are more likely to be in difficulty in finding the location and information that they want. Therefore, the writer has designed a sign system that is both informative and communicative for Lampung Museum to make it easier for the visitors to find the information and location that they want. The method that would be used is the qualitative method with the SWOT analysis, AIO analysis and collecting data by observation, which is a direct observation towards Lampung Museum to collect data that fits to the real situation. Other than observation, the writer has also collected data by interview. Which is done by asking questions directly and asking for a detailed explanation to the related sources that knows and understands the research object more. With this sign system and other supportive medias like maps and labelling, the process of visiting will become more effectively and effeciently.

Keywords: Sign System, Museum, Lampung

1. Pendahuluan

Museum Lampung adalah tempat wisata di Provinsi Lampung, selain berwisata pengunjung juga dapat belajar dan mencari informasi mengenai kebudayaan Lampung seperti alat musik tradisional, upacara adat, senjata tradisional, serta kain khas Lampung yang bernama kain tapis. Tidak hanya informasi mengenai kebudayaan, tetapi pengunjung juga dapat menambah wawasan mengenai peninggalan pra sejarah dan peninggalan kerajaan yang pernah menginjakkan kakinya di Provinsi Lampung.

Dari hasil pengamatan, sangat disesalkan Museum Lampung yang menyediakan banyak informasi ini masih kurang *sign system*. Sehingga banyak pengunjung bertanya pada penjaga untuk mendapatkan informasi

dan lokasi yang mereka cari. Dengan melakukan cara itu pengunjung dapat menghabiskan waktu dan tenaga karena membutuhkan waktu yang lama untuk mencari lokasi pada museum ini. Sebagai contoh ketika pengunjung ingin ke toilet, mereka sulit menemukan toilet tersebut dikarenakan didalam museum tidak ada papan petunjuk mengenai lokasi tersebut. Didukung dengan hasil kuesioner 51 dari 100 pengunjung mengatakan bahwa pernah kesulitan menemukan lokasi dan informasi pada Museum Lampung. Pengunjung bertanya pada petugas untuk mengetahui lokasi dan informasi yang mereka inginkan.

Dari masalah yang ada, penulis ingin membantu pengunjung untuk memudahkan mencari lokasi dan informasi yang mereka inginkan dengan merancang *sign system*. Karena dalam fungsinya sebagai sistem penanda, *sign system* berfungsi untuk memudahkan seseorang yang sedang berkunjung ke suatu tempat dalam menemukan lokasi yang ingin ditujunya dengan cepat dan tepat. Melalui *sign system*, pengunjung dapat memperoleh informasi dan lokasi yang dibutuhkannya dengan sendiri tanpa harus menanyakan kepada petugas. Oleh karena itu, *sign system* perlu dirancang sebaik mungkin agar dapat memberikan informasi secara informatif, komunikatif, efektif serta memiliki nilai estetika yang agar dapat menarik perhatian pembacanya.

Tujuan dari perancangan *sign system* pada Museum Lampung ini menambah *sign system* yang informatif dan komunikatif agar mudah dipahami oleh pengunjung. Serta untuk mempermudah pengunjung mencari informasi lokasi yang mereka inginkan sehingga proses kunjungan menjadi efektif dan efisien.

Dalam perancangan *sign system* pada Museum Lampung ini, masalah yang diidentifikasi yaitu: Kurangnya *sign system* pada Museum Lampung dan sulitnya menemukan lokasi dan informasi yang pengunjung inginkan pada Museum Lampung.

Untuk mendapatkan suatu data yang akurat maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivisme*. Digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci (Sugiono, 2014: 9) dan teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan diantaranya adalah: studi literatur, wawancara, observasi dan kuesioner.

2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/perancangan

2.1 Definisi Perancangan

Menurut Jogiyanto (1991) perancangan adalah suatu jaringan kerja yang saling berhubungan untuk menentukan bagaimana suatu sistem menyelesaikan apa yang harus diselesaikan. Sedangkan menurut Abdul Kadir (2003), perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mentransformasikan hasil analisa kedalam bentuk yang memudahkan mengimplementasikan. Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan perancangan adalah suatu kegiatan yang berhubungan berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.

2.2 Teori *sign system*

Menurut Sumbo Tinarbuko dalam bukunya “Semiotika Komunikasi Visual (Edisi Revisi)” (2012 : 12) menyatakan *Sign System* merupakan rangkaian representatif visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik.

Sign system berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, yang diambil dari ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya. Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya. Sementara simbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama. Kode adalah cara kombinasi tanda yang disepakati bersama untuk menyampaikan pesan agar dapat sampai pada si penerima pesan yang lain (Piliang, 1998 :17).

2.3 Teori *Wayfinding*

Wayfinding merupakan sekelompok *signage* yang digunakan sebagai penunjuk arah. *Wayfinding* termasuk ke dalam kelompok *signage* yang memiliki fungsi untuk memberikan petunjuk arah atau memberikan informasi keterangan mengenai suatu tempat tertentu. Informasi diberikan dalam bentuk peta, daftar lokasi, petunjuk arah, atau identifikasi ruang maupun wilayah tertentu. (<http://gustosign.com/web/wayfinding>)

2.4 Teori *Signage*

Signage adalah segala bentuk grafis yang ditujukan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada audiens tertentu. Maksud dari tertentu di sini adalah audiens yang sesuai dengan target pasarnya atau

pengunjung. Biasanya signage dipakai untuk nama toko, nama perusahaan, logo, iklan, ajakan, peringatan, petunjuk, dan pesan-pesan lainnya. (<http://gustosign.com/web/wayfinding>)

2.5 Museum

Museum adalah sebuah lembaga yang menyediakan kumpulan koleksi, dokumen-dokumen, karya maupun artefak bersejarah dari masa lampau. Tempat ini terbuka untuk umum dimana seluruh koleksinya yang ditata sedemikian rupa sehingga dapat dilihat langsung oleh para pengunjung demi kepentingan edukasi, penelitian, publikasi dan rekreasi.

2.6 Provinsi Lampung

Penduduk asli Lampung sukar untuk diketahui jumlahnya, karena tidak pernah dicatat menurut pergolongan suku bangsa. Dalam daftar kependudukan di kampung-kampung tidak terdapat adanya pemisahan antara penduduk asli dan tidak asli (pendatang).

Sifat watak orang Lampung dicerminkan dalam bahasa daerah yang disebut Pi'il Pesenggiri. Pi'il Pesenggiri adalah falsafah masyarakat Lampung yang muncul dari akar rumput, karena Lampung tidak pernah dikuasai oleh raja-raja yang memiliki kekuasaan yang tidak terbatas.

Provinsi Lampung memiliki ragam hias, salah satunya adalah kain tapis. Kain Tapis merupakan salah satu jenis kerajinan tradisional masyarakat Lampung dalam menyelaraskan kehidupannya baik terhadap lingkungannya maupun Sang Pencipta Alam Semesta. Oleh sebab itu, munculnya kain tapis ini ditempuh melalui tahap-tahap waktu yang mengarah kepada kesempurnaan teknik tenun, maupun cara-cara memberikan ragam hias yang sesuai dengan perkembangan kebudayaan masyarakat. (http://id.wikipedia.org/wiki/Kain_tapis)

2.7 Teori Desain Komunikasi Visual

Dalam bukunya Adi Kusrianto mengungkapkan: “Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan)”.

2.7.1 Teori Tipografi

Tipografi yaitu ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak. Di dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun “ meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan dikehendaki. (Kusrianto, 2009: 190)

2.7.2 Teori Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawahnya. (Rustan, 2009:10)

2.7.3 Teori Warna

Marian L. David dalam bukunya Visual Design In Dress (1987:119), menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faaili, sedangkan warna internal adalah warna persepsi sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

2.8 Teori Media Informasi

Media informasi adalah proses komunikasi untuk memberikan informasi yang berlangsung antara sumber pesan dan penerima yang terjadi kontak secara langsung, namun pesan-pesan komunikasi mengalir kepada penerima melalui saluran-saluran media, seperti media elektronik maupun media cetak (Pool, 1973:51). Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sebuah perantara penyampaian informasi yang memiliki dampak bagi penerima informasi tersebut.

2.9 Teori Simbol

Secara etimologis istilah “simbol” diserap dari kata *symbol* dalam bahasa Inggris yang berakar pada kata *symbolicum* dalam bahasa Latin. Sementara dalam bahasa Yunani kata *symbolon* dan *symbollo*, yang juga

menjadi akar kata *symbol*, memiliki beberapa makna generik, yakni “memberi kesan”, “berarti”, dan “menarik”. Dalam sejarah pemikiran, simbol memiliki dua pengertian yang sangat berbeda.

2.10 Teori Piktograf

Kata piktograf diturunkan dari kata dalam bahasa Inggris pictograph. Aal kata pictograph adalah “pict” dan “graph”. Pict dari kata picture dalam bahasa latin yang berarti gambar, sedangkan graph merupakan kata dalam bahasa Yunani yang artinya tulisan (www.anneahira.com/sejarah-tulisan.htm). Piktograf adalah simbol yang mengarah pada suatu objek, tindakan, proses, atau konsep. Piktograf menjelaskan suatu tempat menggunakan gambar. Piktograf sangat efektif untuk memecahkan hambatan bahasa. Piktograf sering digunakan pada tanda-tanda lalu lintas, di bandara, di pameran dunia, di ruangan dan di pusat-pusat wisata utama.

2.11 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah identifikasi dari berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). (Rangkuti, 2006: 19)

2.12 Analisis AIO

Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan konsep AIO (Activity, Interest, Opinion) yang bersifat spesifik. Penelitian ini meneliti bagaimana gaya hidup konsumen dalam berwisata dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai bagaimana gaya hidup orang dalam menghabiskan waktu luangnya untuk berwisata.

3. Pembahasan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis teori dan data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dihasilkan konsep pesan yang menjadi acuan dalam proses perancangan *sign system* pada Museum Lampung. Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah :

1. Menyampaikan informasi petunjuk arah dan lokasi yang pada Museum Lampung dalam bentuk visual yang ditujukan kepada pengunjung berusia 18 sampai 25 tahun.
2. Dengan mengadaptasi identitas seperti bentuk dan warna pada museum dapat menguatkan citra Museum Lampung. Selain identitas pada museum Lampung, dalam perancangan *sign system* juga mengadaptasi motif pada kain tapis agar pengunjung dapat merasakan suasana yang berbeda dan mengetahui salah satu ciri khas Provinsi Lampung.

Dari Penjelasan dua konsep pesan diatas telah diketahui pesan apa saja yang ingin disampaikan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan *sign system* ini. Penulis berharap dengan dilaksanakannya perancangan *sign system* ini, pengunjung lebih mudah menemukan lokasi dan informasi yang mereka inginkan. Serta alur kunjungan menjadi lebih jelas sehingga pengunjung dapat mengetahui sejarah dan budaya Provinsi Lampung dari awal sampai saat ini yang diringkas pada koleksi-koleksi museum.

3.2 Konsep Kreatif

Museum Lampung merupakan salah satu tempat wisata di Provinsi Lampung yang memerlukan *sign system* yang bertujuan mempermudah pengunjung menemukan lokasi dan informasi yang mereka cari. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan strategi pendekatan yang memiliki peranan penting dalam perancangan *sign system* ini. Strategi yang digunakan adalah AIO, dengan mengamati kegiatan, minat dan pendapat dari khalayak sasaran. Dibuat ide-ide kreatif yang merangkum konsep pesan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Adapun konsep kreatif yang digunakan adalah perancangan *sign system* yang beridentitas. Identitas yang dipakai dalam perancangan *sign system* ini adalah bentuk serta warna pada Museum Lampung. Selain itu, penulis juga menggunakan identitas Provinsi Lampung yang di simboliskan dengan warna khas dan salah satu motif kain tapis.

Penulis akan membuat *sign system* dengan mengkolaborasikan elemen desain yang ada pada identitas Museum Lampung dan Provinsi Lampung. Elemen desain tersebut antara lain bentuk dan warna pada Museum

Lampung. *Sign system* yang dirancang mengambil bentuk persegi panjang sebagai *sign board*, sedangkan untuk tiang menggunakan motif kapal karena merupakan elemen khas pada Museum Lampung dan merupakan ragam hias Provinsi Lampung, serta untuk warna menggunakan merah, emas, coklat, hitam dan putih. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan pada pembahasan konsep visual.

3.3 Konsep Media

Didalam perancangan *sign system* ini media yang dijadikan sebagai media utama adalah *sign system* yang diletakan pada Museum Lampung. Untuk media pendukung lainnya yang tersedia di dalam perancangan *sign system* ini adalah :

1. Denah ukuran A2, gambar yang menunjukkan lokasi/letak dari suatu tempat. Pembuatan denah sebagai media pendukung untuk memperjelas alur kunjungan sehingga pengunjung bisa mengetahui sejarah dan budaya Provinsi Lampung dari tahun pertama sampai saat ini yang diringkas pada koleksi-koleksi museum. (<http://www.pengertianahli.com>)



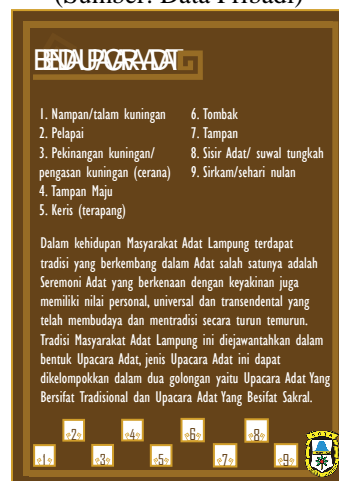
Gambar 3.3 Denah

(Sumber: Data Pribadi)

2. *Labeling*, sebuah definisi yang diberikan pada seseorang atau benda berfungsi menjadi identitas orang atau benda tersebut. Dengan memberikan label pada seseorang atau benda, kita dapat melihat secara keseluruhan kepribadiannya, dan bukan pada perilakunya satu per satu. Pembuatan *labeling* bertujuan untuk mengetahui nama, makna, serta kaitan keberadaan koleksi tersebut di Provinsi Lampung yang diringkas dalam penjelasan singkat.



Gambar 3.3 Labeling
(Sumber: Data Pribadi)



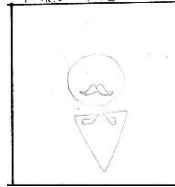
Gambar 3.3 Penjelasan Labeling
(Sumber: Data Pribadi)

3.4 Perancangan

3.4.1 Simbol

Untuk penggunaan simbol menggunakan bentuk dasar yang di modifikasi menggunakan motif kapal sebagai elemen khas Museum Lampung dan ragam hias Provinsi Lampung. Adapun simbol yang dirancang sebagai berikut:

- a. Simbol identifikasi: simbol area parkir, simbol toilet pria, simbol toilet wanita, simbol musholla, simbol pusat informasi, simbol gudang, simbol kantor



Gambar 3.4.1 Sketsa Simbol Toilet Pria

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.4.1 Digital Simbol Toilet Pria

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.4.1 Hasil Jadi Simbol Toilet Pria

(Sumber: Data Pribadi)

- b. Simbol petunjuk arah: simbol masuk/*in*, simbol keluar/*out*, simbol arah toilet
- c. Simbol peringatan: simbol simbol jangan menyentuh koleksi
- d. Simbol larangan: simbol dilarang berjualan, simbol dilarang berlari-lari, simbol dilarang foto menggunakan flash
- e. Simbol operasional: simbol jam operasional

3.4.2 Warna

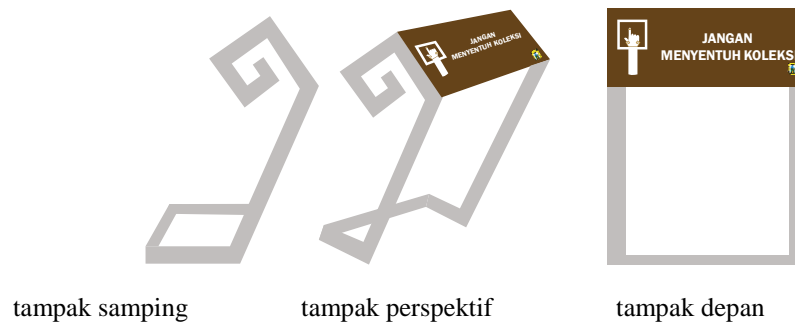
Untuk penggunaan warna pada perancangan *sign system* menggunakan identitas pada Museum dan warna khas Provinsi Lampung. Warna identitas pada Provinsi Lampung adalah putih, hitam, merah, emas dan kuning, sedangkan identitas Museum Lampung adalah coklat. Oleh karena itu penulis mengambil warna coklat, putih dan emas pada perancangan ini.

3.4.3 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan *sign system* ini adalah **Agency FB**, karena sesuai dengan identitas garis pada Museum Lampung yaitu tinggi dan lancip, serta memiliki kerapatan dan ketebalan yang membuat font ini mudah dibaca.

3.4.4 Hasil Perancangan

sign system indoor



Gambar 3.3.4 *sign system indoor*

(Sumber: Data Pribadi)

sign system dinding



Gambar 3.3.4 *sign system toilet pria*

(Sumber: Data Pribadi)

sign system di atas meja



Gambar 3.3.4 *sign system indoor*

(Sumber: Data Pribadi)

Hasil Jadi *Sign system outdoor*



Gambar 3.3.4 *sign system Outdoor*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *sign system* pada Museum Lampung, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil kuesioner yang telah di bagikan kepada pengunjung museum, pengunjung terbanyak memiliki umur 20-21 tahun baru pertama kali melakukan kunjungan ke Museum Lampung. Responden tersebut mengaku pernah mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi atau informasi yang pengunjung inginkan, tindakan yang dilakukan adalah bertanya pada petugas. Responden menyatakan pentingnya keberadaan *sign system* pada Museum Lampung dengan persentase 51% dan 51% responden sangat setuju jika Museum Lampung diberi *sign system*. Oleh karena itu, Perancangan *sign system* ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terutama pengunjung mahasiswa untuk memperlancar proses kunjungan dan meningkatkan kualitas pelayanan dengan menyajikan *sign board* yang informatif serta komunikatif sehingga proses kunjungan dapat lebih efektif. Dengan merancang *sign system* yang memiliki keseragaman seperti motif kapal di setiap simbolnya dapat menguatkan identitas Museum Lampung dan Provinsi Lampung.

Daftar Pustaka:

- Ambrose Timothy and Crispin Paine. 2006. *Museum Basic*. New York: Routledge
- Berryman, Gregg. 1990. *Notes On Graphic Design And Visual Communication*. _____: _____
- Calori Chris. 2007. *Signage and Wayfinding Design*. Hoboken United States: John Wiley & Sons Inc
- Darmaprawita, Sulasmi. 2002. *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB
- David, Fred R. 2006. *Manajemen Strategis, Edisi Sepuluh*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat
- HM, Zaenuddin. 2013. *Asal-Usul Kota di Indonesia Tempo Doeloe*. Jakarta: PT. Zaytuna Ufuk Abadi
- Jauhari, Heri. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Jogiyanto. 2005. *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi)
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mustika, I Wayan. 2013. *Teknik Dasar Gerakan Tari Lampung*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja
- Phil Baines and Catherine Dixon. 2003. *Signs : Lettering in The Environment*. London: Laurence King
- Rangkuti, Freddy. 2014. *Analisis SWOT*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sudowo, Bambang. 1978. *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Lampung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tinarbuko, Sumboo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Jalasutra
- Usman, Husaini., Purnomo Setiady Akbar. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Sumber lain:

- <http://gustosign.com/web/wayfinding/>, 13 April 2015 11:13
- <http://www.anneahira.com/sejarah-tulisan.htm> , 13 April 2015 10:10
- http://id.wikipedia.org/wiki/Kain_tapis, 5 Mei 2015 23:13
- <http://uun-halimah.blogspot.com>, 30 juni 2015 08:00
- <http://utamaindahmetalindo.blogspot.com> 1 juli 2015 21:00
- <http://murahjakarta.blogspot.com> 1 juli 2015 21:00